



# Turnierausschreibung „Cup der goldenen Möhre 2024“ Hobby Horsing Pokalturnier

**ACHTUNG!** Anmeldung nur noch über online  
Formular auf [www.hobbyhorsingaltrip.de](http://www.hobbyhorsingaltrip.de)  
[www.hobbyhorsingaltrip.de](http://www.hobbyhorsingaltrip.de) -> Wir auf Turnieren -> Anmeldung  
Achtung! Änderung bei Anmeldung für Vereine

Die Ausschreibung ist ohne Gewähr und der Rechtsweg ist ausgeschlossen!  
Bitte lesen Sie diese Ausschreibung genau durch, speziell in den für Sie relevanten Prüfungsteilen!

Datum:	30.11.2024
Ort:	Sporthalle am Rheindamm, Ludwigstraße, 67122 Altrip
Parken:	Am Sportplatz gibt es ein paar Parkplätze, darüber hinaus kann in den umliegenden Straßen unter Beachtung der Straßenverkehrs-Ordnung geparkt werden
Veranstalter:	TuS Altrip e.V.
Nennschluss:	13.10.2023
Anmeldung ist einzureichen bei:	Hobbyhorsing Altrip, Sandra Elena Unger, <a href="mailto:Hobbyhorsingaltrip@gmail.com">Hobbyhorsingaltrip@gmail.com</a>
Bei Fragen zu erreichen unter:	0152-56392353 (gerne per WhatsApp)



	<i>Wettbewerb</i>	<i>Vorgaben</i>	<i>Startzahl- begrenzung</i>	<i>Altersklassen</i>
01	Sonderwettbewerb: Zeitspringen 20cm	Mit oder ohne Handicap		Nur U6 bzw. mit Handicap ohne Altersgrenze
02	Zeitspringen 40/60/80cm		30 Starter je Wettbewerb	40cm nur U9 und U12; 60cm etc. ab U12
03	Synchron Springen	Als Paar	15 Paare	Offen bis U21
04	Leichte Dressur	Gemäß FN Aufgabe	20 Starter	U9 und U12
05	Dressur Kür Pas de Deux	Max. 4,5min	max. 5 Paare U9, 10 Paare ab U12	U9 mit extra Gruppe, U12-U21 gemischt
06	Dressur Kür Mannschaft	Max. 4,5min Siehe Text S.	max. 8 Teams	Ab U12 offen bis U21
07	Mächtigkeitsspringen	Einteilung nach Größe	15 Starter pro Gruppe	2 Startgruppen nach Größe
08	Mounted Games / Aktionsparcours	Einteilung nach Alter	16 Starter je Gruppe / mind. 8	U12, U15 und U21
09	Team Staffellauf		16 Teams á 4 P	Offen bis U21

Mit gelber Farbe sind die Wettbewerbe gekennzeichnet, welche sich durch Schnelligkeit und Geschick auszeichnen. Sie sind gut für Anfänger und Neueinsteiger geeignet.

Startnummern werden nach Ende des Anmeldezeitraums versendet!

Reiter, die das Mächtigkeitsspringen melden, dürfen nicht an einem leichten Springen (40cm) teilnehmen.

Reiter, die an der „leichten Dressur“ teilnehmen, dürfen nicht an der Dressur schwer oder Pas de Deux/ Mannschafts-Dressur teilnehmen

Der Veranstalter behält sich vor, die einzelnen Klassen erst ab einer Teilnehmerzahl von 5 Reitern zu öffnen (Mounted Games 8). Falls eine Klasse nicht eröffnet wird, werden die Teilnehmer davon unterrichtet und haben die Möglichkeit, eine andere Prüfung zu melden oder in der nächsten höheren Klasse zu starten.

Startgelder: pro Prüfung 9.- / Feriencamp Teilnehmer 8.- / Vereinsmitglieder 7.- (alle Startgelder enthalten mind. 1 Schleife und je nach Platzierung Ehrenpreise)



## Inhalt

Hinweise: .....	5
Anmeldung: .....	5
Anmeldung Vereine:.....	5
Bestätigung der Anmeldung:.....	5
Einteilung in Altersklassen.....	6
Startgeld .....	6
Startzahlbegrenzung und Teilnahmebegrenzung .....	6
Sportbekleidung: .....	7
Verpflegung: .....	7
Reitregeln .....	7
Bahnpunkte im Dressurviereck: .....	7
Allgemeine Hinweise: .....	8
Anreise & Übernachtungsmöglichkeiten: .....	8
Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung:.....	8
Hinweise zum Datenschutz: .....	8
Besondere Bestimmungen: .....	8
Rückerstattung des Teilnehmerentgeltes: .....	9
Formulare -> siehe dazu „Anmeldung“ und „Anmeldung Vereine“ oben auf der Seite .....	9
Nenngeld: .....	9
Startbereitschaft:.....	9
Verhinderung:.....	9
Dauer der Veranstaltung:.....	9
Sitzplätze: .....	10
Aussteller und Sponsoren: .....	10
Elterninformation .....	11
Prüfungen und Anforderungen: .....	12
Prüfung Nr. 1 .....	12
Zeitspringen 20cm Zeitspringen .....	12
Prüfung Nr. 2 .....	14
Zeitspringen 40cm/80cm/100cm .....	14
Prüfung Nr. 3 .....	16
Synchronspringen 40cm .....	16



Prüfung Nr. 4 .....	18
Dressur Leicht.....	18
Prüfung Nr. 5 .....	20
Dressur Kür – Pas de Deux (2 Reiter).....	20
Prüfung Nr. 6 .....	22
Dressur Kür – Mannschaft .....	22
Prüfung Nr. 7 .....	24
Mächtigkeitsspringen .....	24
Prüfung Nr. 8.....	25
Mounted Games / Aktionsparcours.....	25
Prüfung 09 .....	28
Fun Prüfung - Team Staffellauf.....	28
Hinweise zum Gewinn des Pokals: .....	29
Cup der goldenen Möhre .....	29



## Hinweise:

### Anmeldung:

Die Anmeldung erfolgt für Einzelpersonen ausschließlich über das Formular auf [www.hobbyhorsingaltrip.de](http://www.hobbyhorsingaltrip.de) -> Turniere unsere und andere -> Cup der goldenen Möhre

### Anmeldung Vereine:

Vereine melden sich bitte **ausschließlich über Excel** an. Eine Vorlage kann auf Anfrage übersendet werden. Andernfalls erstellen Sie bitte eine Excel Datei mit den folgenden Angaben:

Anmeldung Cup der goldenen Möhre, Altrip, 2024

Vereinsname				Wettbewerbe die gemeldet werden:														Vorname der Partner:							
Vorname	Nachname	Geb.-Datum	Handicap (bitte ggf. Kreuz)	Alter bei Turnier in Jahren	Zeitspringen 20cm	Zeitspringen 40cm (nur bis U12)	Zeitspringen 60cm	Zeitspringen 80cm	Synchron Springen 40cm	Dressur Leicht U9	Dressur Leicht U12	Pas de Deux U9	Pas de Deux U12-U21	Dressur Kür Mannschaft	Mächtigkeitsspringen bis 1.49	Mächtigkeitsspringen ab 1.50	Mounted Games U12	Mounted Games U15	Mounted Games U21	Fun Prüfung: Staffellauf	Partner für Synchronspringen	Partner für Pas de deux	Partner für Mannschafts-Dressur	Partner für Staffellauf	

Unabdingbar ist folgender Zusatz im Excel oder in der Mail bei Übersendung. Eine Anmeldung ohne diesen Zusatz wird nicht angenommen.

*Wir als Abteilungsleiter/in stellen mit der Anmeldung sicher, dass Eltern/Erziehungsberechtigte und ggf. Vereinsfunktionäre über die in der Ausschreibung gemachten Angaben zum Thema Datenschutz, Versicherung und Verhalten informiert wurden.*

*Eine Haftung des Turnieranbieters ist ausgeschlossen.*

Ein Download der Muster Excel Datei ist möglich unter [www.hobbyhorsingaltrip.de](http://www.hobbyhorsingaltrip.de) -> Turniere unsere und andere

### Bestätigung der Anmeldung:

Nach der Anmeldung erhalten Sie innerhalb von 3 Arbeitstagen eine Bestätigung über die gebuchten Wettbewerbe. Sie haben dann bis zum Nennschluss Zeit, dieser zu widersprechen. Ein Widerspruch am Turniertag, Ummeldungen ab Nennschluss und Zusatzmeldungen am Turniertag sind ausdrücklich ausgeschlossen



### Einteilung in Altersklassen:

Um die Teilnehmer fair miteinander vergleichen zu können, gibt es in allen Prüfungen (Ausnahme Mächtigkeitsspringen) eine Einteilung in die folgenden Altersklassen:

U6	4-5 Jahre
U9	6-8 Jahre
U12	9-11 Jahre
U15	12-14 Jahre
U21	15-20 Jahre
U31	21-30 Jahre
U99	Ab 31 Jahren

Wenn ein Teilnehmer im laufenden Jahr die nächste Altersklasse erreicht, wird er für das gesamte Sportjahr (vom 01.01. bis zum 31.12.) in dieser Altersklasse eingestuft. Beispiel: Alter, das in dem Sportjahr erreicht wird

Wenn am 18.09. ein Teilnehmer 12 Jahre alt wird und an einem Turnier am 02.03. teilnimmt, wird er in die U15-Altersklasse (12-14 Jahre) eingeteilt.

Der Veranstalter behält sich vor, die einzelnen Klassen erst ab einer Teilnehmerzahl von 5 Reitern zu öffnen. Falls eine Klasse nicht eröffnet wird, werden die Teilnehmer davon unterrichtet und haben die Möglichkeit, eine andere Prüfung zu melden oder in der nächsten höheren Klasse zu starten.

### Startgeld

Die Gelder 2024 sind:

Regulär pro Wettbewerb 9.-

Teilnehmer am Feriencamp 2024 zahlen 8.-

Vereinsmitglieder Altrip zahlen 7.-

### Startzahlbegrenzung und Teilnahmebegrenzung

Jeder Teilnehmer darf an maximal **drei (3)** Prüfungen teilnehmen. Die Mannschaftswettbewerbe zählen hier nicht mit. Bei den Mannschaftswettbewerben gilt: 1 Teilnahme pro Prüfung außer Staffellauf, hier 2 Teilnahmen in 2 Teams möglich

Es ist nicht gestattet, in einer Prüfung mit mehreren Steckenpferden zu starten, es ist jedoch möglich, bis zu 3 verschiedene Hobby Horses in 3 verschiedenen Prüfungen vorzustellen.

**Reiter, die das Mächtigkeitsspringen melden, dürfen nicht an einem leichten Springen (40cm) teilnehmen.**

**Reiter, die an der „leichten Dressur“ teilnehmen, dürfen nicht an der Dressur schwer oder Pas de Deux/ Mannschafts-Dressur teilnehmen**



### Sportbekleidung:

Die Wettbewerbe werden in der Halle und, sofern es die Witterung zulässt, auf dem Sportplatz ausgetragen. Daher sind entsprechende Schuhe und beliebige, funktionelle Sportbekleidung zu tragen. Gymnastik Schläppchen sind für die Dressurprüfungen zugelassen. Ebenso Noppen Socken (Anti Rutsch Socken) Einzige Ausnahme stellt das Mächtigkeitsspringen. Siehe Hinweise bei der Beschreibung des Wettbewerbs

### Verpflegung:

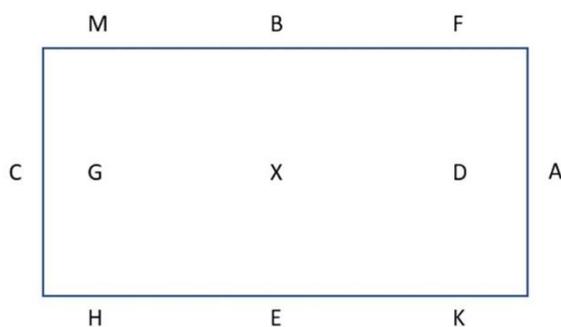
Am Turniertag wird es käuflich zu erwerbende Verpflegung zu zivilen Preisen geben. Sie unterstützen damit unsere Vereinsarbeit. Das Mitbringen eigener Verpflegung ist im normalen Rahmen gestattet.

### Reitregeln:

Obwohl diese Ausschreibung nicht von einem Verbandsmitglied des DtHHV erstellt wurde, so wird nach Möglichkeit nach den Überlegungen und Richtlinien des Deutschen Hobby Horsing Verbands gerichtet. Wir empfehlen daher die Anschaffung des 1. Deutschen Regelwerks Hobby Horsing. Zu kaufen über die Webseite des Verbands unter [www.dthhv.de](http://www.dthhv.de)

### Bahnpunkte im Dressurviereck:

Das Dressur Viereck hat die Maße 7mx14m und entspricht damit dem kleinen Dressur Viereck. Die Bahnpunkte (Buchstaben M/B/F und K/E/H) beginnen auf der langen Seite des Vierecks ab 2,10 vom Eckpunkt, mit dem Mittelpunkt bei 7m und dem Endpunkt 2,10 vor der nächsten Ecke. A/C befindet sich folglich bei 3,50 auf der kurzen Seite





## Allgemeine Hinweise:

### Anreise & Übernachtungsmöglichkeiten:

Für diejenigen unter euch, die im Vorfeld des Turniers anreisen oder nicht am Turniertag wieder die Heimreise antreten möchten, gibt es die Möglichkeit im nahe gelegenen Hotel Darstein zu übernachten oder in der Pension Casa Rosa ein Zimmer zu buchen

Die Autofähre von Mannheim nach Altrip fährt immer zur Viertelstunde zwischen 05:30h und 22:30h

### Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung:

Wir weisen alle Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte darauf hin, dass es sich bei dem Hobby Horse Turnier des TuS Altrip um eine öffentliche Sportveranstaltung handelt. Die Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte erklären sich mit Nennung damit einverstanden, dass Bild- und Tonaufnahmen gemacht und Ergebnis- bzw. Ranglisten veröffentlicht werden können. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, dass die regionale und überregionale Presse ggfs. vor Ort sein und über Print- und Online-Medien mit Foto- und Filmaufnahmen über das Turnier und die Teilnehmer berichten. Auch teilnehmende Vereine können Foto- und Filmaufnahmen für die eigene Öffentlichkeitsarbeit anfertigen und nutzen.

### Hinweise zum Datenschutz:

Die in der Nennung gemachten Angaben werden ausschließlich zum Zweck der Turnierorganisation verwendet und können hierfür vom Veranstalter an externe Dienstleister (Meldestellenservice, Richter) weitergegeben werden. Start- und Ergebnislisten werden auf der Internetseite des Veranstalters [www.hobbyhorsingaltrip.de](http://www.hobbyhorsingaltrip.de) und/oder des TuS Altrip veröffentlicht und zu diesem Zweck dort gespeichert. Die Nennung beinhaltet den Namen, das Alter, den Ort und den Verein des Reiters sowie den Namen des Hobby Horse

### Besondere Bestimmungen:

- Die Teilnehmer haben ihre eigenen Startnummern mitzubringen. Die Startnummer wird vor Beginn des Turniers veröffentlicht und damit bekannt gegeben. Die Startnummern werden auf mindestens einer Seite des Hobby Horse Zaumzeugs befestigt. Zahlen auf Startnummern müssen gut lesbar sein und wetterfest.
- Alle Besucher und Teilnehmer sind persönlich haftbar für Schäden gegenüber Dritten, die durch sie selbst, ihre Angestellten, ihre Beauftragten oder ihre mitgebrachten Gegenstände verursacht werden. Wir übernehmen keinerlei Haftung für die Garderobe und Wertgegenstände der Teilnehmer und Besucher. Wertsachen dürfen, bei Bedarf, in einer Prüfung zur Aufsicht am Richtertisch abgegeben werden.



Rückerstattung des Teilnehmerentgeltes:

Eine Rückerstattung des Teilnehmerentgeltes ist nicht möglich

Formulare -> siehe dazu „Anmeldung“ und „Anmeldung Vereine“ oben auf der Seite

Nenngeld:

Das Nenngeld muss vorab bis **spätestens** zum offiziellen Meldeschluss überwiesen werden. Bei Vereinen bitte **eine** Sammelüberweisung für alle Teilnehmer. Bitte keine Einzelüberweisung! Erst nach Eingang der Zahlung wird die Nennung durch Mitteilung der Startnummern bestätigt.

Bankverbindung:

Kontoinhaber: TuS Altrip e.V. IBAN: DE 51 5455 0010 0000 43 5685 Verwendungszweck: Hobby Horse Turnier CdgM 2024 / Teilnehmername bzw. Mannschaftsname

**Eine Bezahlung via Paypal ist leider ausgeschlossen**

Startbereitschaft:

Die Startbereitschaft muss bis spätestens 30 Minuten vor Wettbewerbsbeginn in der Meldestelle erklärt werden. Für die ersten Wettbewerbe des Tages öffnet die Meldestelle eine Stunde vor Veranstaltungsbeginn. Teilnehmer, die in mehreren Prüfungen starten, können ihre Startbereitschaft für alle Prüfungen bei der ersten Bereitschaftserklärung kundtun, um Schlängbildung an der Meldestelle zu vermeiden.

Verhinderung:

Die Stornierung der Teilnahme ist nur bis zum Nennschluss unentgeltlich möglich. Nach Nennschluss müssen die Startgelder in voller Höhe gezahlt werden. Bereits gezahlte Startgelder können bei einer Stornierung nach Nennschluss nicht zurückerstattet werden.

Dauer der Veranstaltung:

Die Veranstaltung ist geplant von 10h-18h. Aus organisatorischen Gründen ist es nicht möglich, einzelne Teilnehmer bevorzugt zu platzieren. Es ist jedoch möglich einzelne Starter je nach Verfügbarkeit in den einzelnen Prüfungen vorzuziehen oder an das Ende der Prüfung zu setzen, sollte es zu Doppelbuchungen kommen. Die aktuellen Zeiten richten sich nach der Dauer der tatsächlichen Prüfung. Ein Ablaufplan mit voraussichtlichen Zeiten wird 14 Tage vor Turnier versendet. Änderungen vorbehalten.



#### Sitzplätze:

Um den Sportplatz/ in der Sporthalle gibt es eine begrenzte Anzahl von Sitzplätzen. Gerne können Faltstühle mitgebracht werden

#### Aussteller und Sponsoren:

Aussteller rund um das Thema Hobby Horsing sind nach vorheriger Anmeldung herzlich willkommen. Dabei gilt folgende Regelung:

o Aussteller ohne Sponsoring: Stellplatzmiete 50,-€

o Aussteller mit Sponsoring: Für Aussteller, die sich an den Siegerpreisen beteiligen, kann nach Rücksprache die Stellplatzmiete reduziert werden oder entfallen. Ein Stellplatz (4x4 m) wird zugewiesen. Stände (Pavillons und Tische, sowie sonstiges Zubehör) müssen vom Aussteller selbst mitgebracht werden. Der Platz wird fest reserviert, sobald die Miete oder die Preise eingetroffen sind.

Die *Sponsoring Pakete* für 2024 müssen mindestens enthalten:  
Ehrenpreise / Sonderpreise für die Platzierungen 1-3

Eine Standanmeldung muss bis 13.10.2024 erfolgt sein. Bitte wenden Sie sich hierzu an [hobbyhorsing.altrip@gmail.com](mailto:hobbyhorsing.altrip@gmail.com)

Die gesponsorten Preise müssen bis zum 25.10.24 benannt und in ihrer Stückzahl gemeldet worden sein.



## Elterninformation

Uns ist es wichtig vorab bereits ein paar Verhaltensregeln für unser Turnier zu kommunizieren. Grundsätzlich ist uns jede konstruktive Kritik willkommen. Diese kann auch gerne im Nachgang an die oben erwähnte Mailadresse erfolgen.

Was wir nicht möchten, ist lautstarke Kritik an unseren Richtern vor Ort, Diskussionen und Nachverhandlungen mit Richtern oder selbstständige Zeitmessung und nachträgliche Diskussion.

Unsere Richter richten nach bestem Wissen und Gewissen.

Direkt vor dem Parcours sieht man oftmals etwas anders als von der Tribüne. Erinnern Sie sich dazu einfach an ihr Gefühl als Beifahrer eines Wagens und wie differenziert oft der Blick des Fahrers ist.

Wir stehen im Wettbewerb zueinander, möchten jedoch eine freundschaftliche und offene Atmosphäre. Noch sind wir kein Leistungssport und ich bitte Sie alle, dies zu bedenken.

Dinge werden schief gehen, Termine sich verzögern.

Wir alle geben unser Bestes, um Ihnen und Ihren Kindern einen schönen und tollen Turniertag zu beschern.

Bitte bedenken Sie, wir tun dies alle ehrenamtlich und in einer Gesellschaft, in der das Ehrenamt immer weiter schrumpft und tatkräftige Hilfe immer gesucht, jedoch selten gefunden wird, ist der Schutz eben dieser Helfer unser oberstes Gebot!

Und letzten Endes zählt für uns eine Sache am meisten:

*Freude!*





## Prüfungen und Anforderungen:

### Prüfung Nr. 1

#### Zeitspringen 20cm Zeitspringen

**Das Zeitspringen 20cm ist ausschließlich Kindern der Altersklasse U6 sowie Kindern mit Handicap (ohne Altersgrenze) vorbehalten!** (siehe dazu auch Seite 5 „Altersklassen“)

- ➔ es müssen mindestens 5 Starter antreten, ansonsten wird das Springen nicht durchgeführt
- Die Hindernisse in dem vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. (Bitte schaut euch vorher genau an, wie ein Galopp auszusehen hat! Bspw. auf YouTube von Hobbyhorsing.de)
- Die Sprünge werden immer von der Seite gesprungen, auf der die Zahl steht.
- Es wird eine Parcoursbesichtigung geben, die Hindernisse dürfen NICHT zur Probe gesprungen werden!

#### Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen, Gerten, Springkandare.

#### Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, alle Arten von anderen Hilfszügeln (z.B. Ausbinder):

#### Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

Im Zeitspringen geht es um die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten.

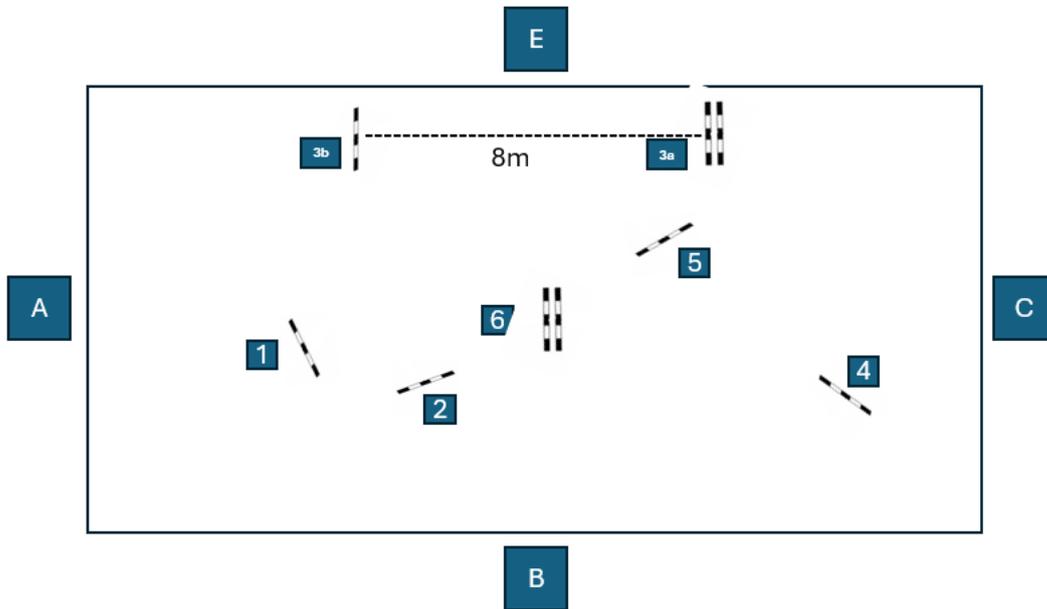
Der Galopp muss erkennbar sein. Wird nicht galoppiert, werden auf die Endzeit 2 Strafsekunden addiert.

Start- und Ziellinie werden markiert

Die Zeit beginnt und endet mit überqueren des ersten bzw. letzten Hindernisses. Die Zeit wird von zwei unabhängigen Richtern gemessen. Jeder Abwurf und jede Verweigerung ergeben vier Fehlerpunkte. Doppelte Verweigerung oder das Springen von der falschen Hindernisseite führt zum Ausschluss in der jeweiligen Prüfung.



Parcours Zeitspringen 20cm





Prüfung Nr. 2

Zeitspringen 40cm/80cm/100cm

Das Zeitspringen 40cm ist offen für U9 und U12  
60cm und 80cm ab U12 wobei hier ein gemeinsamer Wettbewerb stattfindet je Höhe

- ➔ es müssen mindestens 5 Starter antreten, ansonsten wird das Springen nicht durchgeführt
- Die Hindernisse in dem vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. (Bitte schaut euch vorher genau an, wie ein Galopp auszusehen hat! bspw. auf YouTube von Hobbyhorsing.de)
- Die Sprünge werden immer von der Seite gesprungen, auf der die Zahl steht
- Es wird eine Parcoursbesichtigung geben, die Hindernisse dürfen NICHT zur Probe gesprungen werden!

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen. Gerten, Springkandare.

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, alle Arten von anderen Hilfszügeln (z.B. Ausbinder).

Was der Richter sehen möchte/Bewertung:"

Im Zeitspringen geht es um die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten

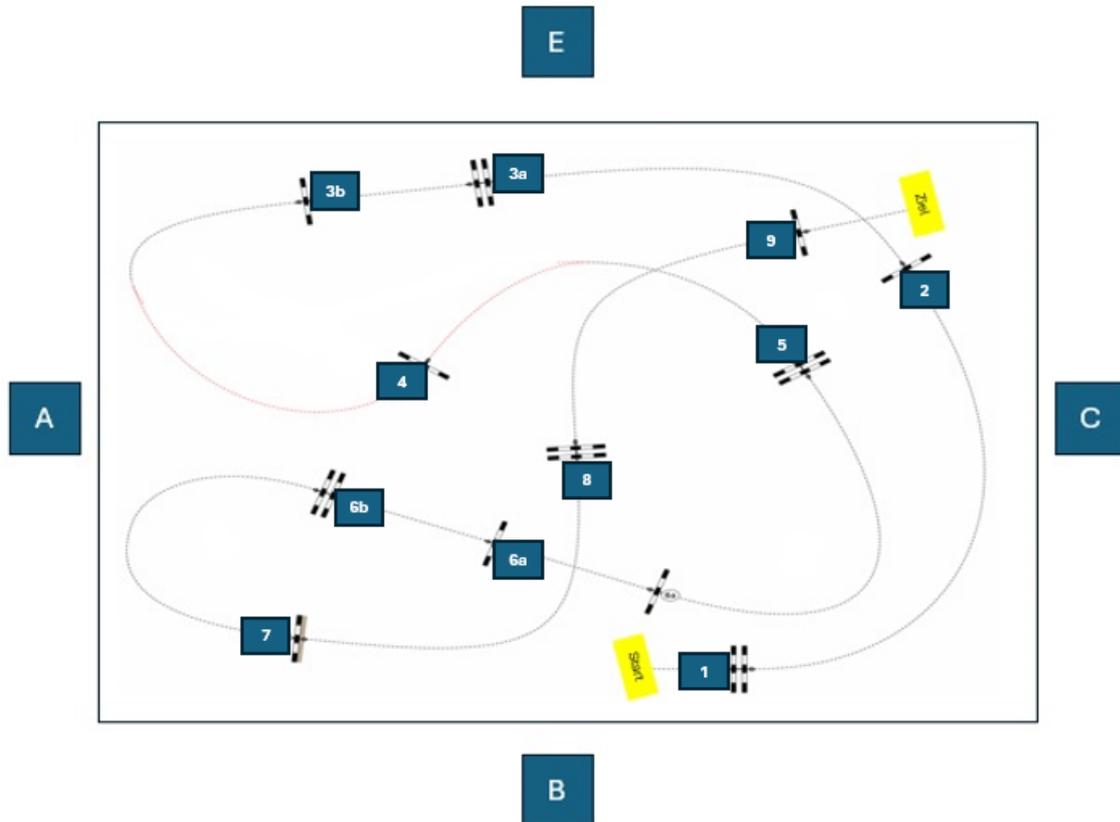
Der Galopp muss erkennbar sein. Wird nicht galoppiert, werden auf die Endzeit 2 Strafsekunden addiert

Start- und Ziellinie werden markiert

Die Zeit beginnt und endet mit überqueren des ersten bzw. letzten Hindernisses. Die Zeit wird von zwei unabhängigen Richtern gemessen. Jeder Abwurf und jede Verweigerung ergeben vier Fehlerpunkte. Doppelte Verweigern oder das Springen von der falschen Hindernisseite führt zum Ausschluss in der jeweiligen Prüfung.



Parcours Zeitspringen alle Höhen ab 40cm





## Prüfung Nr. 3

### Synchrone Springen 40cm

Teilnahmeberechtigt sind die Altersklassen bis U21 – die Teams werden alle unter den gleichen Gesichtspunkten bewertet, unabhängig von Alter und Größe

- Das Synchron Springen entspricht in den Anforderungen einem Stilspringen und wird zu zweit gemeinsam, nebeneinander, durchgeführt.
- Die Stangen sind 1,20m breit
- Die Hindernisse in dem vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. (Bitte schaut euch vorher genau an, wie ein Galopp auszusehen hat! Bspw. auf YouTube von Hobbyhorsing.de)
- Die Sprünge werden immer von der Seite gesprungen, auf der die Zahl steht.
- Es wird eine Parcoursbesichtigung geben, die Hindernisse dürfen NICHT zur Probe gesprungen werden!

#### Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen. Gerten, Springkandare.

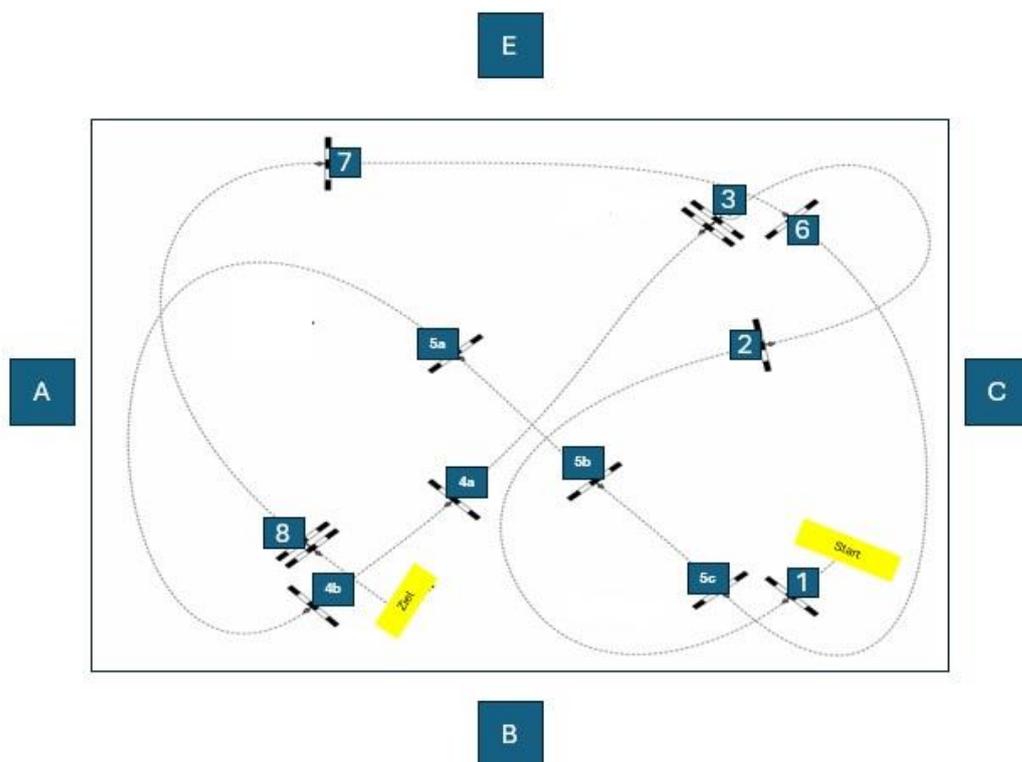
#### Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, alle Arten von anderen Hilfszügeln (z.B. Ausbinder).



Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

- Es geht beim Synchron Stilspringen NICHT um Schnelligkeit/Tempo, sondern um einen schönen Ritt, Koordination und Synchronität, also ob ihr mit dem gleichen Bein springt, den Wechsel gleichzeitig macht etc.
- Zu Beginn grüßen!
- Körperhaltung: Blick zum Sprung, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig, Stecken bleibt zwischen den Beinen
- Zügelhaltung: innere Hand hält nur den Zügel, äußere Hand hält Zügel und Stab - bei Handwechsel wird umgegriffen
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp
- Fleißiges Tempo, ohne zu übereilen
- Linienführung: weite Wege wählen, nicht abkürzen; gerade vor und nach dem Sprung
- Jeder Fehler (Abwurf, Verweigerung, Verreiten, Sturz) bedeutet - 0,5 Punkte von der Wertnote/Endnote.
- Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 mit einer Dezimalstelle hinter dem Komma.





Prüfung Nr. 4  
Dressur Leicht

Teilnahmeberechtigt sind die Altersklassen U9 und U12  
Einfache Dressuraufgabe im Schritt, Trab und Galopp  
Die Prüfung wird einzeln auswendig geritten. Ein Vorleser darf mitgebracht werden  
Die **Bahnpunkte** entnehmt bitte dem Punkt „Bahnpunkte“ auf **Seite 7!**

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen.

Nicht zugelassen sind:

Vorderzeug, Martingal, Kandarengelbisse aller Art, Gerten

Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

**Körperhaltung:** elegante Beinbewegungen mit gestreckten Fußspitzen, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig

**Zügelhaltung:** innere Hand hält den Zügel, äußere Hand Zügel und Stab \ bei Handwechsel wird umgegriffen

**Hufschlagfiguren:** korrekte Ausführung und Linienführung

**Tempo und Takt:** fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler - Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt

**Richtiger Handgalopp:** auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp

Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 mit maximal 2 Nachkommastellen. Verreiten führt zu einem Abzug von 0,2 Punkten von der Wertnote. Als Verreiten gilt es auch, wenn der Leser sich verliert. Also sollte die Aufgabe immer auswendig gelernt werden. Der Leser gibt nur etwas Sicherheit. Dreimaliges Verreiten führt zum Ausschluss.



Dressur Leicht

Startnr.	Reiter:	Pferd:
----------	---------	--------

	Aufgabe	Bemerkungen
A	Einreiten im Arbeitstrab	
X	Halten, Grüßen	
	Im Arbeitstrab anreiten	
C	Rechte Hand	
M-K	Durch die ganze Bahn wechseln dabei Tritte verlängern	
K	Arbeitstrab	
A	Mittelschritt	
	Ganze Bahn	
F-M	Einfache Schlangenlinie an der langen Seite	
C	Arbeitstrab	
H-F	Wechseln dabei Tritte verlängern	
A	Mittelschritt	
K-B	Wechseln durch die halbe Bahn	
M	Arbeitstrab	
C	Arbeitsgalopp	
C	Auf den Zirkel reiten, 1x herum	
	Ganze Bahn	
H-F	Durch die ganze Bahn wechseln	
F-K	Außengalopp	
K	Arbeitstrab	
C	Auf den Zirkel reiten, 1x herum	
	Ganze Bahn	
A	Abwenden auf die Mittellinie	
X	Halten, Grüßen	

Wertnote: \_\_\_\_\_

Platzierung: \_\_\_\_\_



Prüfung Nr. 5

Dressur Kür – Pas de Deux (2 Reiter)

~~Teilnahmeberechtigt sind die Klassen U9 in einer extra Klasse und die Altersklassen U12 bis U21 – auch gemischt (max. 5 Teams in U9 und 10 Teams in U12–U21 gemischt)~~

**ÄNDERUNG:** Gerichtet wird in 2 Teams: U12 und U21 inkl. aller enthaltenen Altersklassen  
Die max. Teilnehmerzahl erhöht sich auf 15 in der Altersklasse U12 (inkl. U9) und 15 in der Altersklasse U21 (inkl. U15)

Die Kür wird **auswendig** geritten.

Die **Bahnpunkte** entnehmt bitte dem Punkt „Bahnpunkte“ auf **Seite 7!**

**Achtung:** Die benötigte Musik muss dem Veranstalter 7 Tage vor dem Turnier als mp3 Datei vorliegen. Alternativ kann der TN bis max. 7 Tage vor der Veranstaltung VORAB mitteilen, dass er die Musik von seiner eigenen Musikanlage abspielen wird. Liegt 7 Tage vor dem Turnier weder die mp3 Datei, noch die Meldung vor, so wird der Teilnehmer, ohne eine weitere Aufforderung, disqualifiziert. (Meldung formlos per Mail an hobbyhorsing.altrip@gmail.com)

- Ein Pas de Deux besteht aus **2** Reitern. Ein Pas de Deux wird nach den gleichen Regeln gewertet wie eine Kür/Quadrille mit 6 Reitern.
- **Es darf nicht in der Dressur leicht UND im Pas de Deux angetreten werden!**
- Die Prüfung beinhaltet eine selbst gestaltete Kür, Dauer nicht weniger als 3,5min und nicht länger als 4,5min, mit eigener, dazu passender Musik.
- Die Kür muss alle Grundgangarten und folgende insbesondere aber nicht ausschließlich Hufschlagfiguren/Lektionen enthalten:

**Schlangenlinie durch die Bahn 3 Bögen, einfacher Galoppwechsel über Schritt, Galopp Pirouette, Kehrvolte**

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen), Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Kandarenzümung zugelassen.



Was der Richter sehen möchte:

Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 für jede Lektion und ein paar zusammenfassende Punkte. Aus diesen einzelnen Noten wird eine Endnote errechnet.

**A-Note:**

**Körperhaltung:** elegante Beinbewegungen mit gestreckten Fußspitzen, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig

**Zügelhaltung:** innere Hand hält den Zügel, äußere Hand Zügel und Stab, bei Handwechsel wird umgegriffen

**Hufschlagfiguren/Lektionen:** korrekte Ausführung und Linienführung

**Tempo und Takt:** fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempiunterschiede deutlich erkennbar  
Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt

**Richtiger Handgalopp:** auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp

**B-Note:**

Äußeres Erscheinungsbild (Outfit/Pferdekombination etc.)	Harmonie
Schwierigkeit der Kür	Choreografie

**Gesamtnote:**

A-Note + B-Note : 2 = Endnote



Prüfung Nr. 6

Dressur Kür – Mannschaft

Teilnahmeberechtigt sind die Klassen U12 bis U21 – auch gemischt (max. 8 Teams)

Die Kür wird **auswendig** geritten.

Bei der Bewertung wird nicht zwischen den Altersklassen unterschieden!

Die **Bahnpunkte** entnehmt bitte dem Punkt „Bahnpunkte“ auf **Seite 7!**

**Achtung:** Die benötigte Musik muss dem Veranstalter 7 Tage vor dem Turnier als mp3 Datei vorliegen. Alternativ kann der TN bis max. 7 Tage vor der Veranstaltung VORAB mitteilen, dass er die Musik von seiner eigenen Musikanlage abspielen wird. Liegt 7 Tage vor dem Turnier weder die mp3 Datei, noch die Meldung vor, so wird der Teilnehmer, ohne eine weitere Aufforderung, disqualifiziert. (Meldung formlos per Mail an hobbyhorsing.altrip@gmail.com)

- Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Reitern
- **Es darf nicht in der Dressur leicht UND in der Mannschaft angetreten werden!**
- Die Prüfung beinhaltet eine selbst gestaltete Kür, Dauer nicht weniger als 3,5min und nicht länger als 4,5min, mit eigener, dazu passender Musik.
- Die Kür muss alle Grundgangarten und folgende Hufschlagfiguren/Lektionen enthalten:  
**Durch den Zirkel wechseln, Außengalopp, Fliegender Wechsel, Traversale**

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen; (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln; ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen), Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Kandaren Zäumung zugelassen.



Was der Richter sehen möchte:

Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 für jede Lektion und ein paar zusammenfassende Punkte. Aus diesen einzelnen Noten wird eine Endnote errechnet.

**A-Note:**

**Körperhaltung:** elegante Beinbewegungen mit gestreckten Fußspitzen, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig

**Zügelhaltung:** innere Hand hält den Zügel, äußere Hand Zügel und Stab, bei Handwechsel wird umgegriffen

**Hufschlagfiguren/Lektionen:** korrekte Ausführung und Linienführung

**Tempo und Takt:** fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempiunterschiede deutlich erkennbar  
Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt

**Richtiger Handgalopp:** auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp

**B-Note:**

Äußeres Erscheinungsbild (Outfit/Pferdekombination etc.)	Harmonie
Schwierigkeit der Kür	Choreografie

**Gesamtnote:**

A-Note + B-Note : 2 = Endnote



## Prüfung Nr. 7

### Mächtigkeitsspringen

Es wird 2 Startgruppen geben. Da sich die Einteilung nach Alter nicht bewährt hat, wird die Einteilung nach Größe erfolgen. Bitte daher unbedingt bei der Anmeldung die Körpergröße angeben

- Der Hobby Horse Reiter sollte den Sprung über die Starthöhe von 75/80 cm sicher beherrschen
- Beim Springen sind Schuhe mit rutschfesten Sohlen zu tragen. Das Springen in Schläppchen oder Socken ist ausdrücklich nicht gestattet!
- Beim Mächtigkeitsspringen geht es um die höchste gesprungene Höhe mit den wenigsten Fehlversuchen
- Es wird nur ein Hindernis gesprungen.
- Starthöhe 75cm bis 1,49h Körpergröße, 80cm Starthöhe ab Körpergröße 150m
- Jede/r Hobby Horse ReiterIn hat 2 Versuche je Sprunghöhe.  
**Die Reiter entscheiden selbst, ab welcher Höhe sie in den Wettbewerb einsteigen!**
- Sobald bei einem Sprung in der gleichen Höhe die Stange zweimal abgeworfen wurde, scheidet der Teilnehmer aus.
- Sprungverweigerung oder Sturz zählen als Abwurf.
- Nach jedem Durchgang wird der Sprung wie folgt erhöht:  
75 – 100 cm in 5 cm Schritten  
100 – 121 cm Erhöhung in 3 cm Schritten  
ab 121 cm Erhöhung in 1 cm Schritte

Die Platzierungsreihenfolge ergibt sich aus der letzten erreichten Sprunghöhe, bei Gleichstand mit anderen Teilnehmern werden die Fehlversuche der letzten Höhe/n berücksichtigt.

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen.

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Gerten.



## Prüfung Nr. 8

### Mounted Games / Aktionsparcours

Teilnahmeberechtigt sind die Altersgruppen U12, U15 und U21

Max. 16 Starter je Gruppe

Mindestteilnehmerzahl sind 8 Starter je Altersklasse

**WICHTIG!** Es gewinnt der Teilnehmer mit den wenigsten Fehler vor bester Zeit! Also, schnell sein aber vor allem FEHLERFREI sein. Bei gleicher Fehleranzahl gewinnt die beste Zeit.

**Achtung:** Der Parcours wird am Turniertag veröffentlicht. Zum Üben finden alle TN nachstehend die Hindernisse, aus welchen der Parcours gebaut wird.

- Die Hindernisse müssen korrekt durchritten werden
- Beim Aktionsparcours geht es um die schnellste Zeit bei vergleichbarer, zurückgelegter Strecke, sowie um den fehlerfreien Verlauf des Parcours.
- Es treten zwei Reiter gegeneinander auf parallelen Bahnen an.
- Die Zeit beginnt und endet mit überqueren des ersten/letzten Hindernisses.

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen.

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Gerten.

Bewertung:

Die Zeit wird von zwei unabhängigen Richtern gemessen.

Jeder Fehlstart und jede Verweigerung ergeben vier Fehlerpunkte.

Zweimaliger Fehlstart des gleichen Teilnehmers führen zum Ausschluss in der jeweiligen Prüfung.

Die **Qualifikation** wird als Einzeldurchlauf durchgeführt. Auf Basis der Zeit und Fehlerpunkte wird eine Rangliste aufgestellt.

Die ersten 8 Teilnehmer einer Klasse qualifizieren sich zum Finale

#### **Fehlerpunkte in der Qualifikation**

Die Fehlerpunkte werden in der Qualifikation umgerechnet in Fehlersekunden.



Das **Finale** wird auf einem Doppelparcours gegeneinander, im KO System durchgeführt.  
Fehler werden hier nicht umgerechnet.  
Ein Duell wird von dem Teilnehmer mit den geringeren Fehlerpunkten gewonnen.  
Bei Punktgleichheit gewinnt der Teilnehmer der als erstes durch das Ziel kommt.  
Zeit wird hierbei nicht mehr erfasst.

### **Final Durchläufe**

Viertelfinale:

- 4 Paarungen, die Gewinner kommen ins Halbfinale, die Verlierer teilen sich den 5. Platz.

Halbfinale:

- 2 Paarungen, die Gewinner kommen ins Finale, die Verlierer teilen sich den 3. Platz

Finals:

- Hier werden die Plätze 1 & 2 ermittelt.

Die Siegerehrung findet im Anschluss statt.

Bei absoluter Gleichheit, gleiche Fehlerpunkte und keine echte Unterscheidbarkeit beim Zieldurchlauf wird der Durchlauf wiederholt

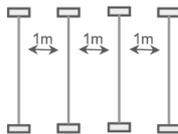


## Hindernisse Mounted Games 30.11.2024



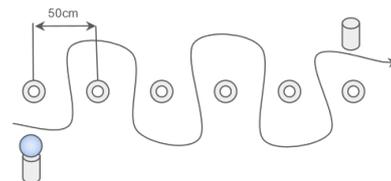
### 1. Weidetor

- 1m breit
- Seil muß rechts ausgehängt werden
- nach dem durchreiten muss das Seil wieder eingehängt werden
- Als Start Hindernis der Qualifikation startet die Zeit mit der ersten Berührung des Seils
- **Fehler:**
  - Seil oder Torstange fällt (2 FP)



### 2. Rein-Raus

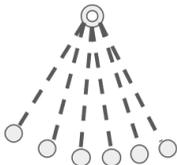
- 1m Abstand
- Hindernisse 30 cm hoch
- Ohne Zwischenschritt springen
- **Fehler:**
  - Hindernis fällt (4 FP)
  - Zwischenschritt (2FP)



### 3/8. Slalom mit Umsetzen

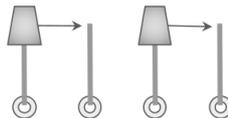
- 6 Stangen mit 50cm Abstand
- Vor dem Hindernis wird ein Ball aufgenommen
- das Hindernis wird im Slalom mit Handwechsel durchgeritten
- Am Ende wird der Ball auf dem vorgesehenen Platz (Hütchen) abgelegt
- **Fehler:**
  - Kein Handwechsel (1 FP)
  - Hindernis ausgelassen, falsche Reihenfolge (2FP)
  - Ball fällt (2 FP)
  - Ball nicht aufgenommen (4FP)
  - Stange umgeworfen (4FP)

## Hindernisse Mounted Games 30.11.2024



### 4. Windbruch

- Hindernis im Trab durchreiten
- Ein Schritt Pro Zwischenraum
- **Fehler:**
  - Stange fällt (2 FP)
  - Zwischenraum ausgelassen (2 FP)



### 5/7. Becher versetzen

- Becher nacheinander auf die jeweils freien Stangen versetzen.
- **Fehler:**
  - Becher fällt/ausgelassen (2 FP)
  - Stange fällt (2 FP)



### 6. Wendehammer

- Einreiten in den Wendehammer
- Wende mit Handwechsel
- Ausreiten zum nächsten Hindernis
- **Fehler:**
  - Handwechsel falsch (2 FP)
  - Stange der Umrandung fällt (4 FP)



### 9. Durchsprung

- Hindernis mit 2 Stangen
  - obere Stange: 150cm
  - untere Stange: 40cm
- Überwinden durch Sprung durch das Hindernis
- Letztes Hindernis, Zeit wird nach der Landung gestoppt
- **Fehler:**
  - Stange oben oder unten fällt (2 FP)



## Prüfung 09

### Fun Prüfung - Team Staffellauf

Die Prüfung ist offen für alle Altersgruppen von U12 bis U21

Bei der Bewertung wird nicht zwischen den Altersklassen unterschieden!

Maximal 20 Teams á 4 Personen. Aus Gründen der Fairness lassen wir keine Gruppe mit weniger als 4 Personen antreten

- Die Prüfung muss durchgehend im Galopp geritten werden!
- Bei nicht erkennbarem Galopp erfolgt eine Zeitstrafe von 1 Sek pro Teilnehmer und Verstoß.

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen.

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Gerten."

Beschreibung:

Beim Team Staffellauf bilden sich Teams zu je 4 Personen. Es wird jeweils Team gegen Team (1:1) gegeneinander angetreten. Teilnehmer dürfen in max. 2 verschiedenen Teams starten und können somit Teams auffüllen und ergänzen.

Es geht darum mit einem Staffelstab oder Ring in der einen Hand, ein Hindernis zu umrunden und den Staffelstab schnell und sauber an den nächsten Teampartner zu übergeben. Fällt der Stab/Ring, ist das Team disqualifiziert.

Der Stab/Ring darf dabei weder geworfen noch geschleudert werden sondern muss von Hand zu Hand übergeben werden.

Ziel ist es, so schnell wie möglich und fehlerfrei zu umrunden und alle 4 Teammitglieder durch den Parcours zu schicken.

Gewonnen hat das schnellere Team. Es wird gespielt in K.O Runde über Viertelfinale, Halbfinale, Finale.



## Hinweise zum Gewinn des Pokals:

### Cup der goldenen Möhre

Beim Cup der goldenen Möhre handelt es sich um einen Wanderpokal, den Vereine gewinnen können.

Teilnahmebedingungen:

Gemeldet wird als Verein; der meldende Verein gibt dies in seiner Anmeldung durch Nennung bekannt

Die teilnehmenden Vereine erhalten je nach Platzierung Punkte ihrem Vereinskonto gutgeschrieben.

Pro Teilnehmer kann an max. 3 Prüfungen teilgenommen werden, es gibt jedoch keine Beschränkung wie viele Vereinsteilnehmer insgesamt pro Prüfung antreten dürfen.

Am Ende der letzten Prüfung wird das Punktekonto gezählt und die Platzierungen der Vereine bekannt gegeben.

Die Punkte die erreicht werden können sind wie folgt:

Es gibt 9 Prüfungen mit je

1. Platz = 10 Punkte
2. Platz = 5 Punkte
3. Platz = 3 Punkte

Wird keine der ersten drei Platzierungen durch einen Verein erreicht, ergeht auch keine Punktegutschrift.

Am Ende zählt die einfache Punktemehrheit.

Teilen sich zwei Vereine die Platzierung entscheidet das Los.

Hinweise zum Pokal

Der Pokal wird dem Verein am Ende des Turniers, nach Auswertung der Punkte, übergeben.

Der Pokal verbleibt bis zum nächsten „Cup der goldenen Möhre“ Turnier beim Gewinner Verein.

Danach muss der Pokal an den Hausverein „TuS Altrip“ übergeben werden.

Für Schäden am Pokal haftet der gewinnende Verein

Zu keinem Zeitpunkt geht der Pokal in den Besitz des gewinnenden Vereins über